薩摩剣士隼人カードゲーム　ルールブック

【カードの見方】

① カード名	カードの名前です。1つのデッキに入れられるカードは同じ名前のものが3枚までです。
② 属性	
③ コスト	ボッケモン召喚時に必要なコストです。コスト壱はボッケモン一体を控えに送ることで召喚できます。コスト弐は2体です。
④ ＡＰ(アタックポイント)	ボッケモンの攻撃力です。アタックゾーンに存在するときはここの数字を使用します。
⑤ ＤＰ(ディフェンスポイント)	ボッケモンの防御力です。ディフェンスゾーンに存在するときはここの数字を使用します。
⑥ 能力	ボッケモンの持つ能力です。カードによって異なっており、様々な能力が存在します。
⑦ 種族	ボッケモンの種族です。様々な種類が存在します。
⑧ なんこナンバー	鹿児島の遊びなんこに使われる数字です。

②属性　①カード名　③コスト
④ＡＰ
⑤ＤＰ
⑦種族
⑥能力
⑧なんこナンバー

【ゲームの勝利条件】

相手プレイヤーへ3回の直接アタックを行い、ライフを0にすると勝利となります。※40枚デッキの時は6回とします。
デッキが切れて先にドローできなくなった場合は敗北です。

【カードの種類】

《デッキは20枚以上で構成しますデッキに同じ名前のカードは3枚までしか入れられません。絵柄違いも同じカードとします》
※《40枚のデッキの場合も同じ名前のカードは3枚までしか入れられません。絵柄違いも同じカードとします》

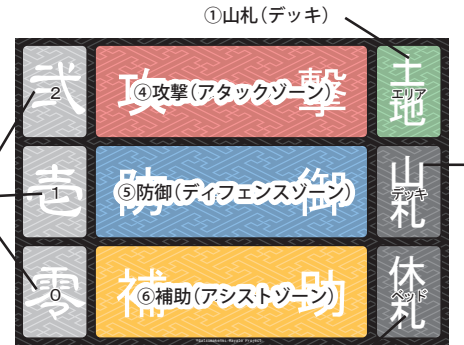
● キャラ‥‥ボッケモンカードのこと。
● アシスト‥‥ボッケモンを補助（アシスト）するカード。ボッケモンを強化したり戦闘をアシストしたりできます。
● エリア‥‥エリアゾーンに存在し続け永続的に能力をもたらすカード。
　1枚しか設置できず、新しく発動させるためには控え（ベッド）に送らなければなりません。指定されたフィールド全体に能力を表します。
● デッキ枚数‥‥20枚以上（※40枚のデッキの場合はライフを6とします。）

【プレイマット解説】

① 山札（デッキ）	山札の置き場です。自分のターンのドロータイムに1枚ドローします。
② 休札（ベッド）	戦闘に敗北したボッケモン、召喚時のコストに使われたボッケモン、使用済みのアシスト、エリアカード、等の置き場です。
③ 土地（エリア）	エリアカードの置き場です。
④ 攻撃（アタックゾーン）	アタックを行うことのできるボッケモンの置き場です。
⑤ 防御（ディフェンスゾーン）	ディフェンスを行うボッケモンの置き場です。
⑥ 補助（アシストゾーン）	アシストカード置き場です。使用したカードを置く場合ここに置きます。
⑦ 気力（ライフ）	プレイヤーのライフを示しています。ゲーム開始時に3枚または6枚設置します。

①山札（デッキ）
④攻撃（アタックゾーン）
⑤防御（ディフェンスゾーン）
⑥補助（アシストゾーン）
⑦気力（ライフ）
③土地（エリア）
②休札（ベッド）

【自分ターンの流れ】

ドロータイム → ウェイクタイム → アタックタイム → ターンエンド

※自分プレイヤーのターンの大まかな流れです。

【各タイムにできること】

プレイヤーが自分のターンに行える行動です。各タイムの順番に進めていきます。

●ドロータイム‥‥デッキから1枚ドローします

●ウェイクタイム‥‥ボッケモンの召喚：ボッケモンは1ターンに何度でも召喚することができます。召喚するのは攻撃（アタックゾーン）、防御（ディフェンスゾーン）のどちらでも構いません。コスト壱以上のボッケモンはコストに書かれている数だけ自分フィールド上のボッケモンを控え（ベッド）に送らなければ召喚できません。コストにするボッケモンはアタックゾーン、ディフェンスゾーンのどちらに存在するボッケモンでも構いません。

ボッケモンの移動：1体のボッケモンは1ターンに1度しか移動できません。召喚したボッケモンはそのターンには移動できません。カードの能力による移動はカウントされません。

ボッケモンの能力の発動：ボッケモンの持つ能力を使用することが出来ます。

アシストカードの使用：カード名を宣言し使用します。使用したアシストカードはアシストゾーンへ置きましょう。

エリアカードの使用：土地（エリア）にカードを置きます。カードは1枚しか置けません。新しく発動させたい場合は控え（ベッド）に送りましょう。

●アタックタイム‥‥ボッケモンの戦闘：1体のボッケモンは1ターンに1度しかアタックできません。

《アタックする時》：相手の攻撃（アタックゾーン）、防御（ディフェンスゾーン）に存在するボッケモンを指定してアタックします。

《相手アタックゾーンのボッケモンをアタックする場合》：自分のボッケモンのAPが相手のAPを上回っていた場合、相手のボッケモンをベッドに送ります。自分のボッケモンのAPと相手ボッケモンのAPが同じ場合、自分と相手のボッケモンをベッドに送ります。自分のボッケモンのAPが相手ボッケモンのAPを下回っていた場合、自分のボッケモンをベッドに送ります。

《相手ディフェンスゾーンのボッケモンにアタックする場合》：自分のボッケモンのAPが相手のDPを上回っていた場合、相手のボッケモンをベッドに送ります。自分のボッケモンのAPと相手のボッケモンのDPが同じ場合、相自分と相手のボッケモンをベッドに送ります。自分のボッケモンのAPが相手のボッケモンのDPを下回っていた場合、自分のボッケモンをベッドに送ります。相手ディフェンスゾーンにボッケモンが存在しない場合は相手プレイヤーに直接アタックすることができます。ボッケモンが存在する場合はプレイヤーに直接アタックすることができません。相手ディフェンスゾーンにボッケモンが存在しない状況で、カードの能力で相手アタックゾーンのボッケモンがディフェンスゾーンに移動した場合、相手プレイターへのアタックはできません。相手ディフェンスゾーンのボッケモンへアタックしましょう。プレイヤーはディフェンスゾーンにボッケモンが存在せず、相手のボッケモンからアタックされた場合、気力（ライフ）から1枚ドローします。気力（ライフ）が0枚になると敗北です。

アタック時の能力の発動：モンスターのアタック時にもモンスターの能力を使用できます。アタックタイムは自ターンのプレイヤーだけでなく相手プレイヤーも能力を発動することが出来ます。ただし、自分のターンでしか発動できない能力もあります。

補助（アシストカード）の使用：戦闘時にもアシストカードを使用することが出来ます。アタックタイムは自ターンのプレイヤーだけでなく相手プレイヤーも補助（アシストカード）を使用することが出来ます。ただし、自分のターンでしか発動できない補助（アシストカード）もあります。

●自分のターンを終了します‥‥相手ターンに移ります

これを交互に行い、先に相手に3回アタックして気力を0にするか、山札が無くなり、カードをドローすることが出来なくなることによって勝敗が決まります。

【ゲームプレイの仕方】

① デッキをシャッフルし、上から3枚をめくらずにライフに伏せた状態で配置します。
② 先攻と後攻を決め、山札の一番上から3枚ドローし手札とします。
③ 先攻ターンから開始します。
④ ドロータイム：デッキの一番上から1枚ドローし、手札に加えます。
⑤ ウェイクタイム：ボッケモンの召喚、ボッケモンの移動、・ボッケモンの能力の発動、アシストカードの使用、エリアカードの使用、などを行うことが出来ます。
⑥ アタックタイム：ボッケモンの戦闘を行うことが出来ます。自分と相手のボッケモンを1体ずつ指定し、数値の高い方が勝利します。ボッケモンはアタックゾーンに存在する場合はAP、ディフェンスゾーンにいるときはDPの部分の数値を使用します。1体のボッケモンは1ターンに付き1回しか攻撃することは出来ません。アタックタイムにもアシストカードを使用できます。アタックタイムは自分も相手もアシストカードを使用できます。ディフェンスゾーンにボッケモンが存在しない場合、相手プレイヤーへの直接攻撃を行うことが出来ます。直接攻撃を受けたプレイヤーはライフを一枚めくり手札に加えます。先に相手に3回直接攻撃し、ライフが0になったら勝利です。先攻の1ターン目は攻撃することが出来ません。
⑦ 攻撃が終了したらターンエンドとなり、相手のターンとなります。④～⑦を交互に繰り返します。